

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting dalam suatu Negara. Suatu Negara dikatakan maju dapat dilihat dari segi pendidikan. Selain itu Pendidikan merupakan sarana penting dalam mengembangkan potensi serta wawasan untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No.20 tahun 2003 pada pasal 1 butir 1 menyatakan “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.” Maka dari itu pendidikan lah yang akan menentukan serta menuntun masa depan dan arah hidup seseorang.

Pelaksanaan pendidikan di Indonesia telah ditetapkan jenjang-jenjang pendidikan bagi siswa. Dari jenjang-jenjang pendidikan, pendidikan anak sekolah dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang memiliki peranan penting. Maka dari itu pendidikan anak sekolah dasar perlu diperhatikan dalam kegiatan pembelajaran yang digunakan.

Pada pelaksanaan pendidikan, perlu adanya suatu kurikulum yang dapat membantu pada proses pendidikan yang baik. Kurikulum merupakan hal yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dalam upaya mendukung proses

pendidikan yang baik, pemerintah telah menerapkan kurikulum 2013 yang dalam penerapannya memiliki tiga aspek penilaian, yakni aspek pengetahuan, aspek keterampilan, serta aspek sikap dan perilaku. Aspek pengetahuan merupakan aspek yang terdapat pada materi pembelajaran yang memberikan serta menambah wawasan siswa pada suatu bidang pelajaran. Aspek keterampilan merupakan aspek yang menekankan dalam hal membuat, melaksanakan, serta mengerjakan suatu proyek yang membantu siswa terlatih dalam sifat ilmiah dan karakter yang mengarah pada aspek keterampilan. Aspek sikap dan perilaku merupakan aspek penilaian sikap serta perilaku siswa dalam proses pembelajaran.

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap maupun kemampuan bersosialisasi serta dapat berpartisipasi dalam kehidupan bangsa yang lebih baik. Kurikulum 2013 juga memungkinkan para guru dalam menilai hasil belajar siswa pada proses pencapaian tujuan pembelajaran, yang menunjukkan penguasaan dan pemahaman terhadap yang dipelajari. Oleh karena itu, kurikulum 2013 di rancang untuk memberikan pengalaman belajar bagi siswa dalam mengembangkan kompetensinya.

Kompetensi IPA menjadi salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan. Ilmu Pengetahuan Alam atau disingkat menjadi IPA yang sering disebut dengan istilah pendidikan sains. IPA merupakan ilmu yang mempelajari peristiwa yang telah terjadi di alam yang terkonstruksi secara personal atau sosial (Putri, 2019).

IPA adalah ilmu pengetahuan tentang alam yang didapatkan berdasarkan pengalaman manusia akibat interaksi dengan lingkungannya (Widiana, 2019). IPA

dapat dilihat sebagai produk serta sebagai proses. Secara definisi, IPA sebagai produk adalah kumpulan pengetahuan dan kumpulan konsep serta bagan konsep yang dilakukan oleh para ilmuwan. Sedangkan IPA sebagai proses merupakan hal yang dilakukan oleh para ahli saintis untuk mempelajari objek studi, menemukan serta mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai implikasi mengenai peristiwa alam.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa dalam muatan materi pembelajaran IPA di sekolah dasar yang perlu diterapkan adalah prinsip dan proses IPA karena keduanya tidak dapat dipisahkan. Siswa dalam proses pembelajaran IPA harus dapat memahami pembelajaran yang sesuai kebutuhan dan kemampuannya. Sehingga diperlukan adanya suasana kegiatan proses pembelajaran IPA yang mengarahkan serta mendorong minat siswa agar dapat mempermudah pemahaman siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi wawancara yang dilakukan pada hari Selasa, 2 Agustus 2022 dengan kepala sekolah serta guru kelas V di SD Gugus Srikandi Denpasar Timur khususnya muatan materi IPA, belum terlihat adanya motivasi siswa pada saat pembelajaran. Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, serta kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan siswa hanya menerima informasi dan menjadi pendengar. Selain itu, kurangnya inovasi serta pembaharuan dalam menerapkan model maupun metode pembelajaran yang diterapkan belum tepat. Dengan demikian, pembelajaran yang dilaksanakan menjadi monoton dan terlihat kaku, hal tersebut juga akan berpengaruh terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA. Dari permasalahan tersebut guru dapat merancang kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan model pembelajaran sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian perlu adanya inovasi dalam menggunakan model-model pembelajaran yang menyenangkan.

Pemilihan model pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh dalam keberhasilan belajar siswa. Oleh sebab itu, pemilihan model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran harus dilakukan secara teliti serta tepat agar tidak menjadi penghambat dalam tujuan yang hendak dicapai. Maka dari itu, penggunaan sebuah model pembelajaran dapat mendorong semangat siswa serta ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berlangsung melalui model pembelajaran somatic, auditory, visualization, intellectuallly. Model pembelajaran somatic, auditory, visualization, intellectuallly (SAVI) cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran serta tepat bagi berbagai macam tipe belajar siswa baik secara visual, auditori, maupun kinestetik. Siswa tidak hanya diam, melainkan juga dapat beraktivitas dengan menggunakan seluruh indranya.

Model pembelajaran SAVI merupakan model pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menggunakan indra penglihatan, pendengaran, lisan, serta seluruh anggota tubuhnya (Rahayu dkk., 2019).

Menurut (Merienta Nainggolan dkk., 2021) istilah SAVI adalah kepanjangan dari *Somatic* yang artinya gerakan tubuh yang melibatkan aktifitas fisik dengan kata lain kegiatan belajar dengan mengalami dan melakukan. *Auditory* yang artinya kegiatan belajar melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, berpendapat serta menanggapi. *Visualization* yang artinya belajar dengan cara mengamati, menggambar, membaca, menggunakan media dengan

memanfaatkannya. *Intellectually* yang memiliki arti belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir dengan cara memiliki fokus dan berlatih menggunakan nalar, menyelidiki, menemukan, menciptakan, serta menerapkan.

Menurut Khusna (dalam Novira Rahmadian dkk., 2019) tujuan utama model pembelajaran SAVI adalah siswa menjadi aktif dalam beraktivitas fisik atau aktivitas intelektual dalam proses pembelajaran. Hal tersebut diperlukan siswa untuk meningkatkan kemampuan psikomotor dan kreatifitasnya. Siswa harus mampu menggabungkan gerak fisik dengan aktivitas intelektual untuk mempermudah dalam menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Model pembelajaran SAVI menekankan pada belajar haruslah menggunakan semua alat indra yang di miliki siswa. Dengan demikian siswa dapat melakukan gerak (Somatis), mendengar (Auditory), menyimak (Visualization), serta berpikir (Intellectually). Dengan menggunakan model pembelajaran SAVI siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dimana siswa akan aktif secara fisiknya dan psikisnya.

Kelebihan dari model pembelajaran SAVI ini adalah: (1) menumbuhkan kecerdasan siswa secara penuh dengan menggabungkan gerak fisik dan aktivitas intelektual, (2) menimbulkan suasana belajar yang menarik dan efektif, (3) mampu memberikan kreatifitas dan meningkatkan kemampuan psikomotorik siswa, (4) memaksimalkan fokus siswa melalui pembelajaran secara visual, auditori serta intelektual (Muhammad Ferdiansyah Sardi, 2020). Penggunaan model pembelajaran SAVI akan lebih efektif jika dipadukan dengan penggunaan media. Salah satu media yang cocok untuk dipadukan dengan model pembelajaran SAVI yaitu media *Mind Mapping*.

Menurut Buzan (dalam Sari & Auliya Istiqoma, 2019) *mind mapping* merupakan suatu cara yang termudah dalam memperoleh informasi ke dalam otak dan menangkap informasi ke luar dari otak. Dengan demikian *mind mapping* atau disebut juga sebagai pemetaan pikiran merupakan cara yang kreatif dalam mengemukakan pendapat, menuliskan apa yang dipelajari, atau merencanakan tugas baru. Dengan menggunakan *mind mapping* akan mempermudah dalam mengingat serta menemukan informasi secara utuh. Oleh karena itu, *mind mapping* diharapkan dapat memberikan pengaruh pada penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.

Berdasarkan uraian tersebut maka dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas V SD Gugus Srikandi Denpasar Timur Tahun Ajaran 2022/2023”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran IPA.
- 1.2.2. Kurangnya keaktifan siswa sehingga pembelajaran berpusat pada guru.
- 1.2.3. Belum maksimalnya penerapan model pembelajaran maupun metode pembelajaran yang belum tepat dan inovatif.
- 1.2.4. Pembelajaran yang monoton dan terlihat kaku menyebabkan siswa cepat bosan.

1.3 Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, masalah di dalam penelitian ini dibatasi pada pengetahuan IPA siswa yang kurang optimal. Adapun faktor yang menyebabkan hal tersebut seperti siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, kurangnya semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran yang disebabkan siswa hanya menerima informasi dan menjadi pendengar, kurangnya inovasi serta pembaharuan dalam menerapkan model maupun metode pembelajaran yang diterapkan belum tepat, pembelajaran yang monoton dan terlihat kaku menyebabkan siswa cepat bosan. Sehingga dalam penelitian ini dibatasi dilakukannya pengujian model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* berbantuan media *Mind Mapping*. Maka peneliti membatasi permasalahan pada pengaruh model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Srikandi Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2022/2023?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA siswa kelas V SD Gugus Srikandi Kecamatan Denpasar Timur Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperkaya teori-teori Pendidikan dan menambah wawasan serta pemahaman terutama yang berkaitan dengan model pembelajaran *Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually* berbantuan media *Mind Mapping* terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan IPA.

1.6.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat bagi beberapa pihak yaitu sebagai berikut.

1.6.2.1 Bagi Siswa

Penelitian ini memberikan manfaat bagi siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna sehingga siswa menjadi lebih memahami materi serta termotivasi dalam pembelajaran.

1.6.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di sekolah dan informasi dari hasil penelitian ini dapat menjadi masukan berharga bagi para guru.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat memberikan informasi berharga bagi kepala sekolah untuk menentukan suatu kebijakan yang efektif dan efisien. Selain itu, melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap Pendidikan sebagai pedoman dalam menyusun program pembelajaran.

1.6.2.4 Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu masukan dalam penelitian yang relevan untuk penelitian yang terkait.

